17 F

BANC D'ESSAI: LES NOUVEAUTES 84

ISSN 0247-1132

jeux & stratégie

n°26
TOUS LES DEUX MOIS

la S.F. et ses jeux



18 pages de plus d'initiation et de détente

échecs, tarot, bridge, go : apprenez à jouer !

jeux de rôle : entraînez-vous !

labyrinthes, jeux de lettres, test : relaxez-vous !



• Ce micro-ordinateur – qui ne s'appelera pas *ELAN* en France – peut créer la surprise de l'année 1984. Il sera disponible en 64 ou 128 K de mémoire vive, extensible jusqu'à 3 968 K! Sa définition est la plus haute qu'il nous ait été donné de rencontrer dans cette gamme : 672 × 512. Il est en outre doté d'un micro-processeur 4 fois plus rapide que *Apple* et dispose d'un « traitement de texte » incorporé. Avec ses 256 couleurs et 4 canaux sonores, il a vraiment tous les atouts pour « faire un malheur » dans l'univers de la micro-informatique.

Son basic est également l'un des plus complets qui soit et l'affichage « texte » est de 56 lignes × 84 colonnes. Un ordinateur extensible jusqu'à 4 millions d'octets... cela doit être hors de prix! Eh bien non. Là est toute la surprise : *Elan* coûtera entre 3 500 F et 4 100 F!

Il arrivera en France en juin, déjà équipé de lecteur de disquettes (ou cassettes) et d'une gamme de jeux déjà importante, parmi lesquels on remarque un simulateur de vol.

Distributeur pour la France : Lansay 149, boulevard Voltaire, 92600 Asnières. Tél. : 733-80-80.

• *Air Sim III* (Mind Systems), distribué par Sideg, apporte le dernier perfectionnement en matière de simulateur de vol. Du débutant au pilote chevronné, il permet d'explorer les difficultés liées à tous les aéroports de San Diégo à San Francisco. Il est équipé pour le vol aux instruments (pour les spécialistes, du HSI, ADF, VOR, NDB, ILS DMS, radar et feux d'approche). Pour *Apple II* et *IIe*.

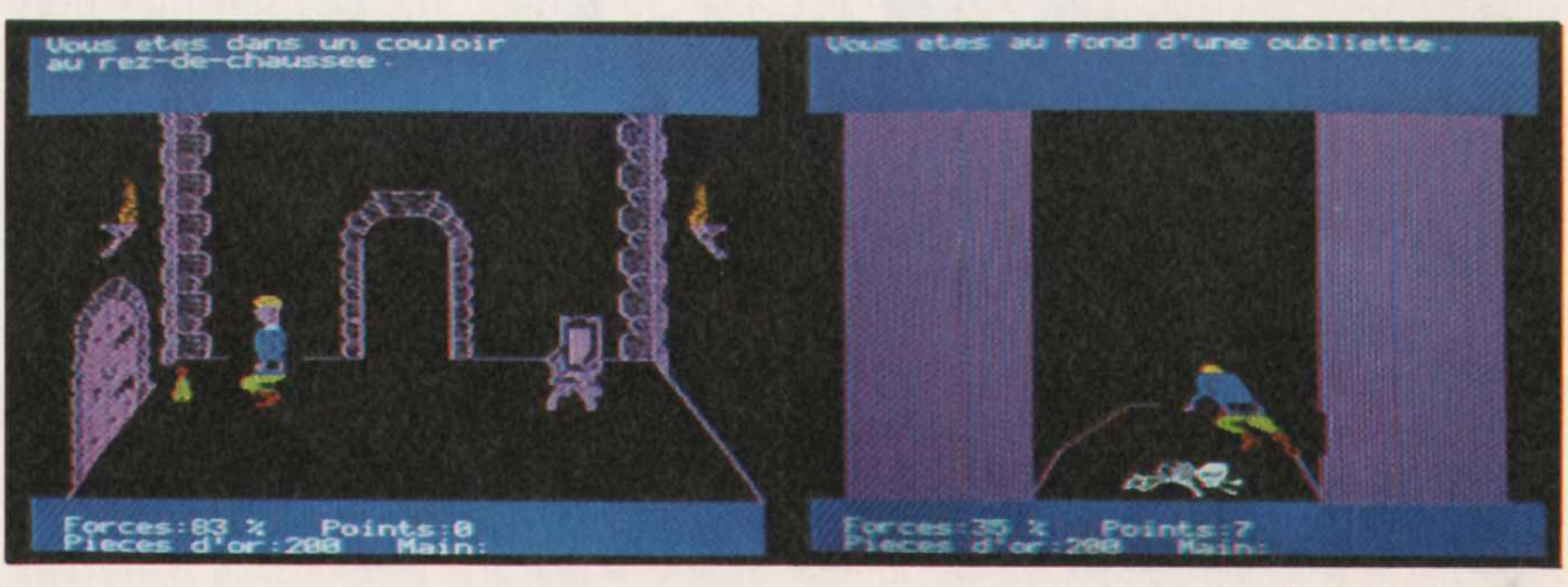
• Mockingboard (Sweet Micro Systems, 1 370 F, pour *Apple*). Placée dans le « slot » 4, cette carte stéréo et effets sonores peut être branchée sur une chaîne stéréo. De nombreux jeux (*Ultima III, Zaxxon, Air-Sim III, Music construction set,* etc.) ont été conçus pour être adaptés à cette carte. Pour comprendre l'effet produit il suffit de s'imaginer le départ d'un obus : le son part de votre droite, traverse la pièce en sifflant, et fait explosion dans le coin gauche de la pièce.

• *Logic 64* pour *Commodore 64* (cassette ou disquette) comporte quatre jeux réalisés par l'auteur de *Daedalus.* Des jeux de logiques en apparence simples (surtout aux premiers niveaux), qui deviennent rapidement diaboliques. Sur la droite de l'écran s'affiche le modèle à reproduire (un damier de 16 cases diversement coloriées), et à gauche, le damier sur lequel vous réfléchissez. A l'aide d'un joystick, vous placez un curseur sur la case de votre choix et une impulsion sur le bouton modifie l'apparence du damier. Dans l'un des jeux proposés les couleurs des 8 cases environnantes s'inversent; dans un autre, elles subissent une rotation. Beaucoup plus difficile qu'il y paraît, mais vraiment passionnant.

• *Oric 1 :* en avant-première, voici les toutes premières photos (ci-dessous) de *L'Aigle d'Or,* la dernière cassette de jeu éditée par Loriciels; le premier jeu d'aventure en français sur *Oric 1* qui offre une telle qualité graphique.

Le jeu lui-même est bien conçu et permet les déplacements et actions classiquement offertes dans ce type de jeu. Avec, ce qui est beaucoup plus rare, la représentation du personnage à l'écran. Une fois chargé, le programme attribue aux touches du clavier des fonctions particulières (sauter, s'accroupir, grimper, etc.). Les différentes actions sont effectuées une à une.

L'Aigle d'Or n'a rien d'un jeu d'adresse; il faudra même déployer des trésors d'astuces pour se sortir de situations qui ne sont en rien décrites dans la règle. Il nous a fallu user d'une certaine persévérance pour sortir d'une pièce une fois notre torche éteinte. Ne désespérez pas, les essais infructueux simulent la difficulté de trouver la serrure!



photos Elmar-de Greef/D.R.

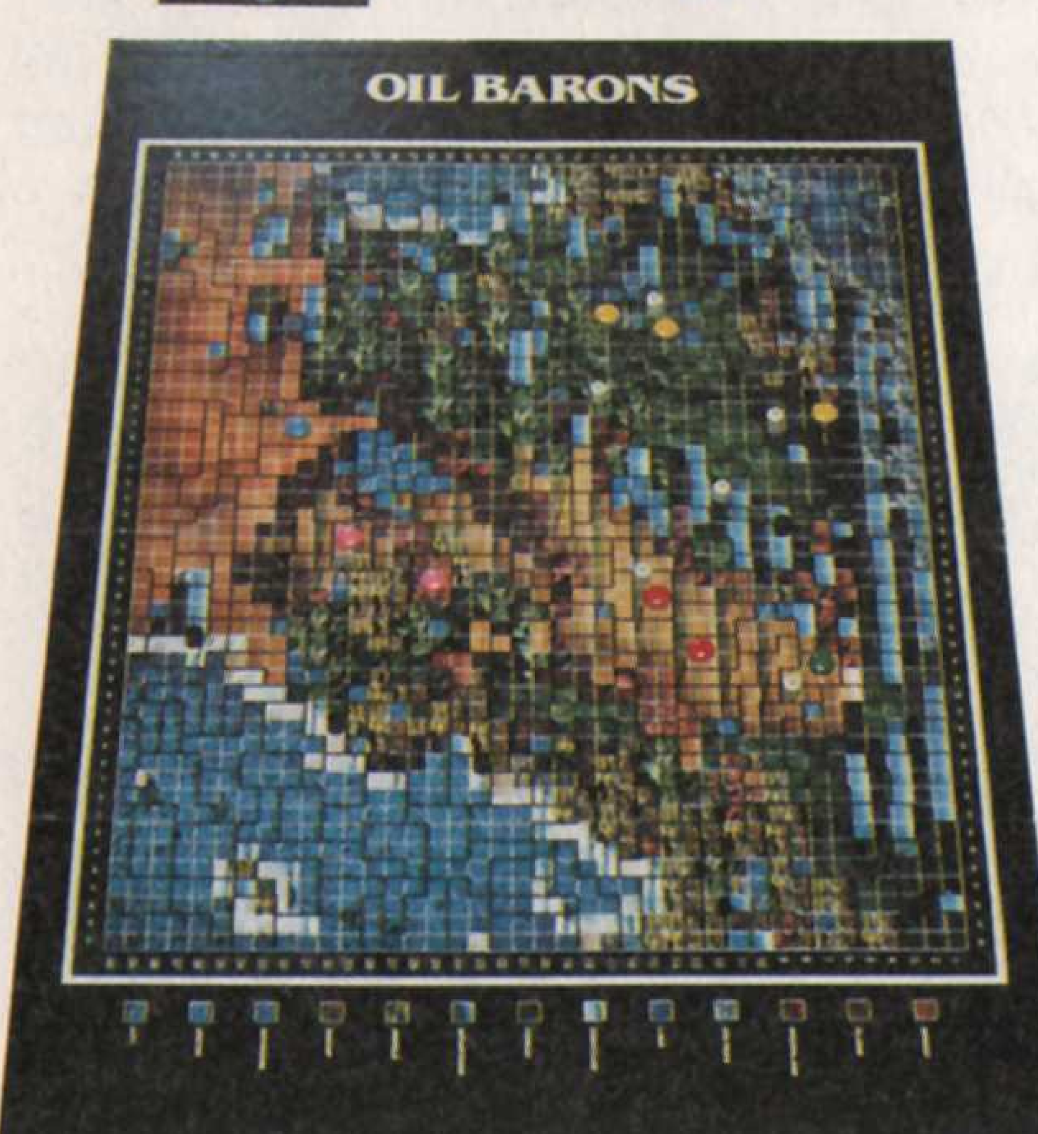


• Oric France (c'est-à-dire ASN Diffusion) vient de mettre sur le marché *Atmos* (48 K), qui s'inscrit dans l'évolution de la gamme *Oric*. La première chose qui frappe (si l'on peut dire) est précisément le clavier. Enfin des touches de machines à écrire! (clavier anglo-saxon QWERTY); avec 57 touches majuscules-minuscules. Pour 2 480 F TTC, il est à peine plus cher que son aîné *Oric 1*. Avec le lecteur de disquette 3 pouces (2 500 à 3 000 F), l'ensemble *Atmos* + lecteur de disquette forme un système particulièrement efficace qui rivalise avec les plus glorieuses marques de micro. Attention, les programmes qui passent sur *Oric 1* ne seront sans doute pas tous acceptés par *Atmos*, dont la mémoire morte (ROM) est différente. A suivre.

• Produit par Epyx computer Software et distribué par Sideg, *Oil Barons* ravira les possesseurs d'*Apple II* et *IIe*, qui peuvent mettre 850 F dans un jeu. Ils trouveront dans *Oil Barons* toutes les caractéristiques d'un grand jeu, en solitaire contre l'ordinateur, ou à plusieurs.

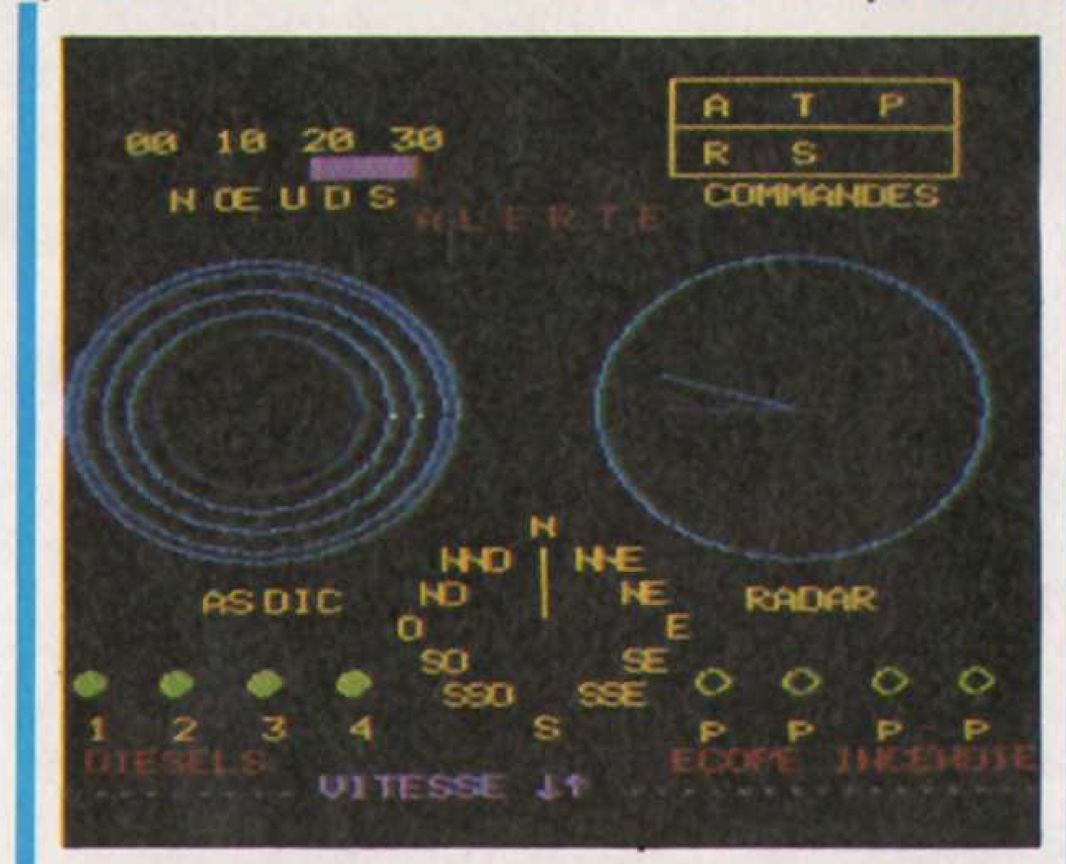




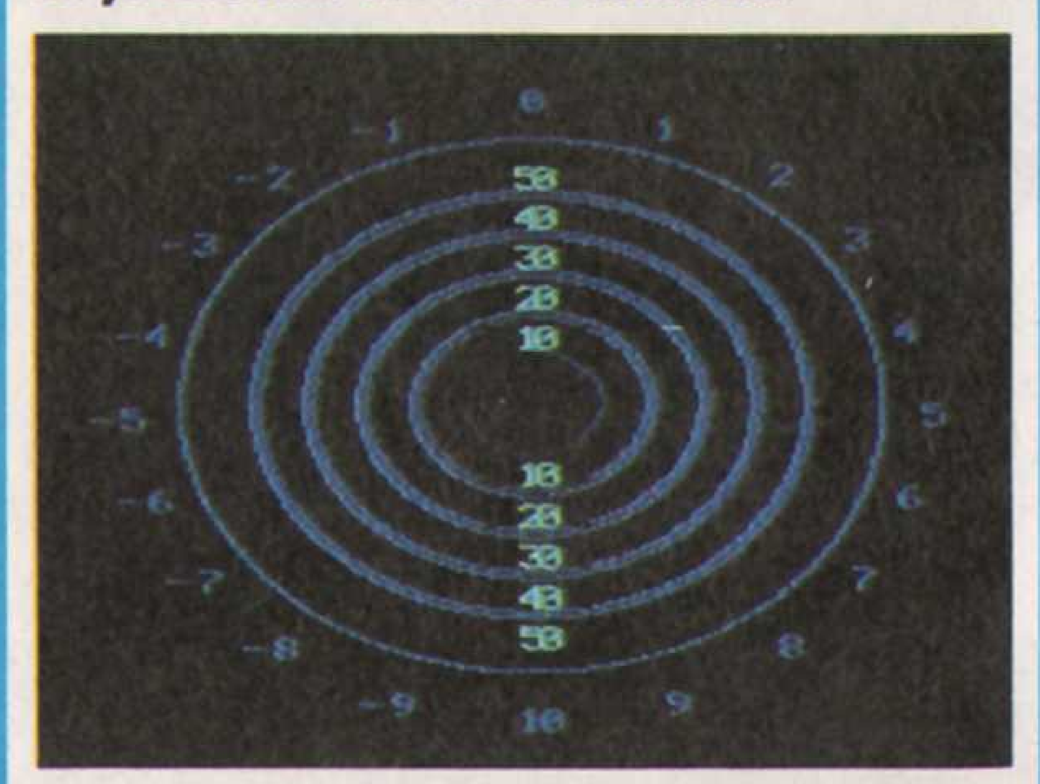


La disquette double-face est accompagnée d'un superbe plateau de jeu, où figurent tous les terrains où l'Or noir peut se cacher. Les joueurs devront savoir acheter et vendre ces terrains dans les meilleures conditions (parfois aux enchères), puis tenter de les exploiter. Pour chaque zone d'un terrain vous pouvez faire un sondage pour estimer la probabilité de rencontrer du pétrole (mais les sondages coûtent chers et il n'est pas prévu de prospection aérienne par « reniflage »!). S'il en vaut la chandelle, le forage commencera (photo ci-dessus). Les sommes engagées sont colossales et le suspense augmente à mesure que le trépan s'enfonce. S'il n'y a pas de pétrole, vous aurez sans doute l'idée de revendre le terrain. *Oil Barons* est un jeu réellement captivant.

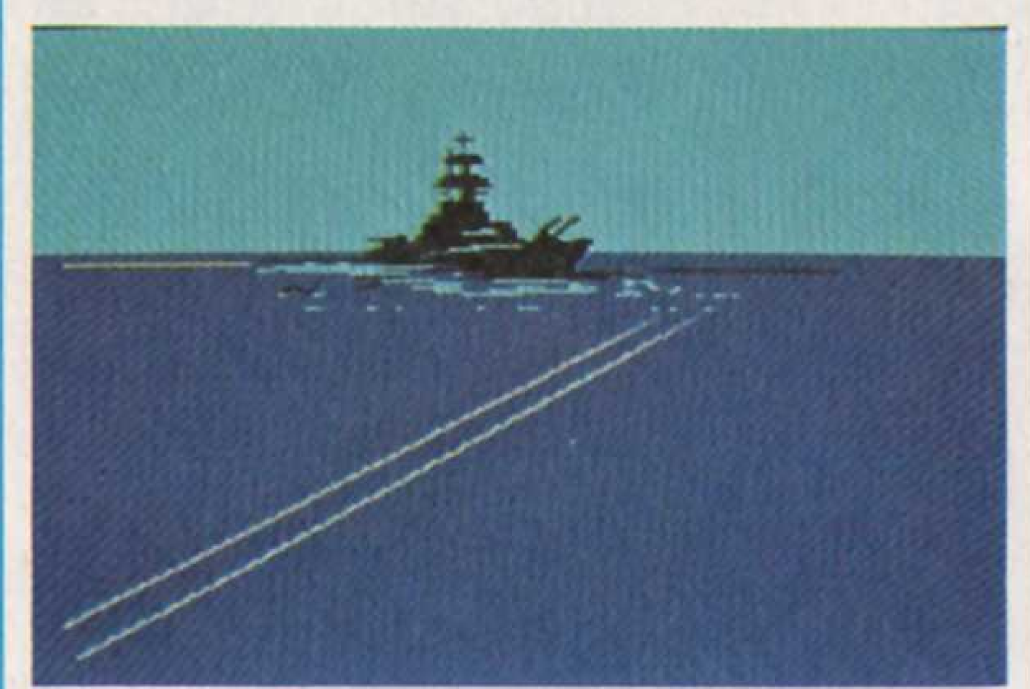
• *Categ/Oric* (No man's Land) pour *Oric 1* est un excellent jeu à thème naval. Vous pilotez un bâtiment qui chasse les sous-marins (grenadage), les navires de surfaces (canon de 305) et les avions (mitrailleuses). Graphiquement remarquable, le jeu est passionnant (radar, sonar). Jeu d'estimation et de tactique, il met les nerfs à rude épreuve.



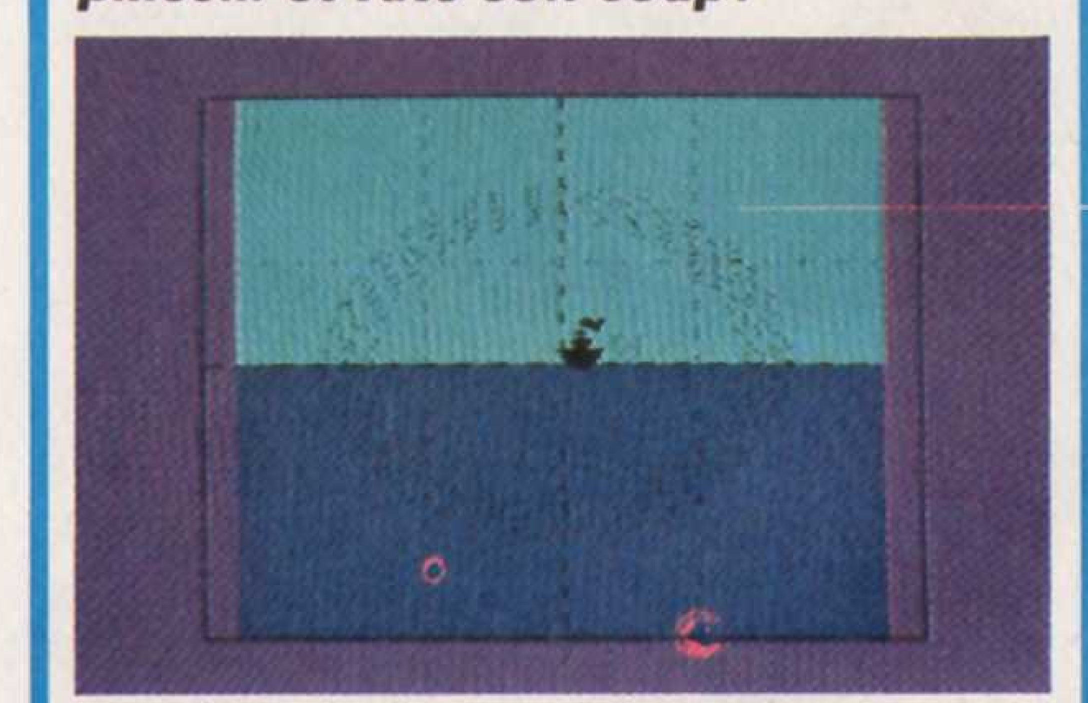
Au poste de pilotage, l'asdic indique la présence de sous-marin...



... à 30 mètres de profondeur dans le secteur 3.



Mais avant d'avoir pu lâcher vos grenades, l'ennemi vous envoie ses torpilles... et rate son coup!



Navire ennemi dans le radar de visée de vos canons de 305 mm.

LUDOTIQUE/NEWS



• L'Ordinateur de jeu Brandt *JO 7400* est une console de jeu à cartouches enfichables (prix public indiqué : environ 1 595 F); le prix des cartouches varie de 179 à 255 F. De plus, la console Brandt est munie d'un clavier permettant de programmer. Pour passer du jeu à la programmation, il faut avoir une cartouche-langage (environ 1 000 francs) : un Basic (Microsoft) de 16 K ROM, laissant à l'utilisateur 16 K RAM, c'est-à-dire une capacité en mémoire vive de 16 × 1 024, soit 16 384 signes. Avec 16 K-octets il est possible de programmer de très nombreux jeux ou de recopier les listings fournis dans de très nombreux ouvrages (*J. & S.* vous annoncera la sortie éventuelle d'un manuel de programmation spécifique du *JO 7400*). Pour l'instant seuls des jeux d'adresse sont disponibles : *Catapult+, Syracuse, Chez Maxime, Grand prix+ Basket & Bowling+, Cosmos+, Satellit+, Flipper+* et *Billard+*. Ces cartouches *JO Pac*, spécialement étudiées pour cette console-micro, peuvent être utilisées sur la console *Philips C 52*. A l'inverse, les cartouches *Videopac* (des numéros 1 à 42) peuvent passer sur le *JO 7400*. Les jeux de réflexion viendront semble-t-il plus tard puisqu'une adaptation du jeu *des chiffres et des lettres* serait en préparation.



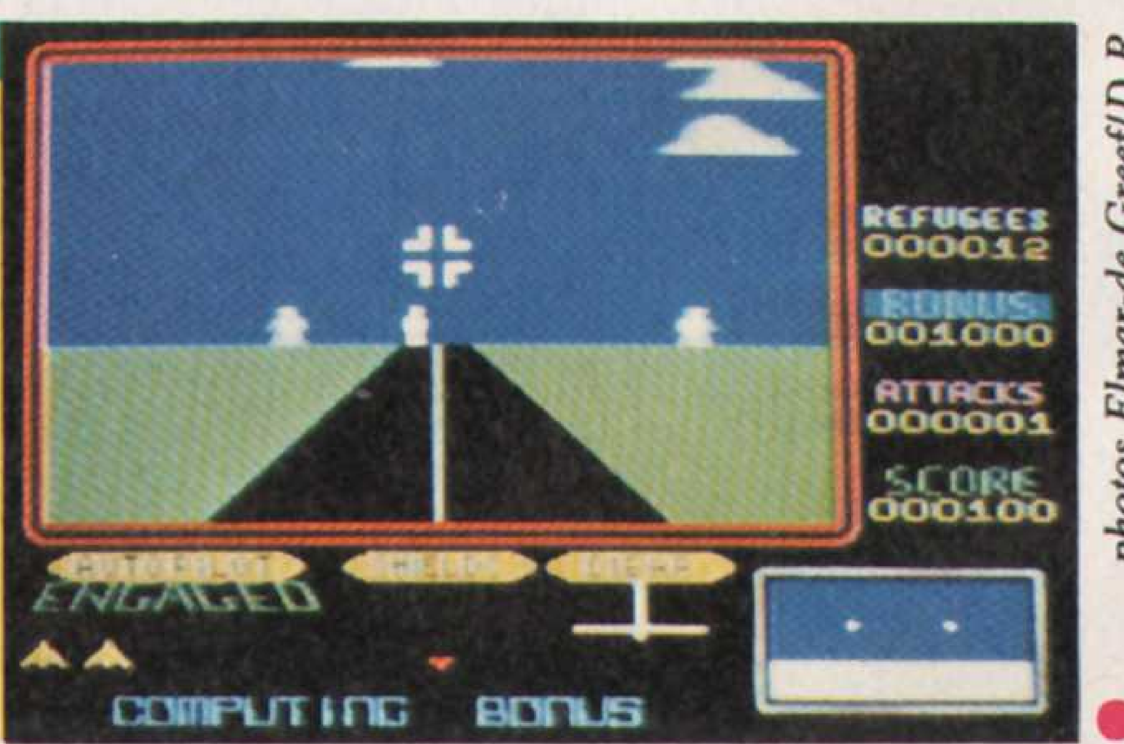
• *102 programmes pour TI.99/4A*, par Jacques Deconchat.
Les possesseurs de *TI.99/4A* ne doivent pas manquer l'ouvrage de Jacques Deconchat, par ailleurs prof de math au Lycée Turgot à Paris. Deux de ses précédents ouvrages (*Récréations pour TI 57,* tomes 1 et 2) l'ont conduit à programmer « très court » une fois sur micro-ordinateur. C'est l'une des grandes qualités des 102 listings de jeux qu'il propose. Il ne vous faudra jamais plus de 10 minutes au clavier pour les faire tourner. Les lecteurs de *J. & S.* ne découvriront pas de jeux nouveaux, mais tous les classiques y sont : du jeu de la vie à Othello en passant par le Master Mind, la chasse aux sous-marins et la course de voitures.
(Éditions du P.S.I. 240 pages. 110 F)

• *Jeux, trucs et comptes pour Commodore 64*, par Michel Benelfoul et Cyril Cambien.
Les 30 programmes en basic proposés visent plus directement la connaissance du basic que le fait de pratiquer des jeux. Cela dit de nombreux programmes peuvent servir dans les programmes de jeux réalisés par les possesseurs de 64 : une donne aux cartes, rapide et peu gourmande en pas de programme en est l'exemple type. A voir.
(Éditions du P.S.I. 184 pages. 110 F).

• *La conduite du Commodore 64,* par François Monteil.
Un ouvrage qui devrait faciliter la vie des débutants sur 64. Les deux thèmes les plus développés sont la gestion graphique de l'écran et le son. Les « sprites » (en français « lutins ») sont traités en détail. Vous saurez notamment comment programmer le fameux « glouton » de *Pac-Man* (affichage, taille, mise en couleur, rapport sprite-fond d'écran, collisions sprite/sprite et sprite/fond). Le succès du *Commodore 64* tient en partie à ses capacités graphiques; ce livre permet de les mettre à profit.
(Éditions Eyrolles. 126 pages. 80 F).

• *L'Oric à l'affiche,* par Jean-François Sehan, 20 programmes en basic.
Le sommaire annonce clairement la couleur : 8 jeux d'adresse, 10 de réflexion et 2 de hasard. Parmi les noms attribués aux jeux se cachent des best-sellers (par exemple Grenouille = *Frogger*, Chenille = *Centipède*). *Incendie, Autoroute, slalom, circuit 24, Canadair* et *Réflexe* complètent la panoplie des jeux « d'arcade ».
Parmi les jeux de réflexion, nous avons particulièrement remarqué l'*Awari* (un classique sur micro) qui se joue à peu de différence près comme l'Awélé. Le *Jackpot* et le *Baccara* sont au rendez-vous des jeux de hasard.
(Éditions du P.S.I. 136 pages. 90 F).

• *Zoom* est un jeu d'arcade pour *Spectrum;* à la fois simulateur de vol simplifié et jeu. Vous êtes au commande d'un avion, avec à bord des mitrailleuses et des missiles. Vous devez empêcher les bombardiers ennemis de lâcher des bombes sur la population. Proche de *Choplifter* sur Apple.



photos Elmar-de Greef/D.R.

paru dans *J. & S.* n° 25, n'était pas adapté au *ZX 81* nous l'avons bien dit. Plusieurs lecteurs nous ont fait part de leurs idées. Nous les remercions très chaleureusement.

Voici quelques modifications à apporter au programme publié pour être « passable » sur *ZX 81* :

40 DIM AS (17, 17)
50 GOSUB 950
60 DIM X (5)
70 DIM Y (5)

– supprimez les lignes 80 et 90
– remplacez toutes les variables dimensionnées A par A$. Ceci remplace donc la fonction DATA. Pour la fonction ON GOTO, il existe deux moyens très simples spécifiques à *ZX 81* :

420 GOSUB 470 + D * 10
600 GOSUB 610 + (30 ANDT = 1) + (40 ANDT = 2) + (60 ANDT = 3) + (90 ANDT = 4)

– il ne reste plus qu'à changer les lignes 960 à 1120; voici en exemple la ligne 1050 :

1050 LET A$ (10) = « 21211111121221112 »

– et bien sûr diviser les lignes multi-instructions afin de n'obtenir qu'une instruction par ligne; ceci est possible si vous aviez pris soin de numéroter de 10 en 10.

ORIC : 28 nouvelles couleurs (suite)

Dans le n° 25, à la page 101, nous vous avions donné un petit programme pour obtenir 28 couleurs supplémentaires sur votre *Oric 1*.

Une petite erreur due à l'imprimante s'est glissée à la ligne 30; il faut lire PRINT... et non LPRINT...

De plus, étant spécifique à notre imprimante, le caractère présenté en lignes 10 et 30 (entre guillemets), « § », n'existe pas sur le clavier de l'*Oric*. N'importe quel signe fera cependant l'affaire, celui-ci étant redéfini en lignes 10 et 1 000.



Les quatre personnages « prêts-à-jouer » des pages 43 à 46 n'ont pas été conçus à partir de la table de pourcentages de réussite de la page 15. Nous les avons « modelés » pour être utilisés par des débutants, afin de faciliter leur tâche notamment en rehaussant certaines de leurs caractéristiques. Sans doute eût-il mieux valu en rester à la méthode de création définie en page 15. C'est du moins ce que nous suggèrent les réactions qui témoignent à juste titre d'un doute à ce propos.

Précisons donc que vous pouvez utiliser ces personnages tels qu'ils sont présentés. En revanche, si vous voulez créer vos personnages, reportez-vous au paragraphe correspondant (page 16).

Indiquons que les perceptions de la table des pourcentages de réussite doivent être considérées de la manière suivante :

- pour jouer plus rapidement : utiliser la marge de Perception, sans distinguer les différents sens (sauf la vue pour « voir un détail incongru », qui est « vue » %);
- pour jouer avec les cinq sens : P est à remplacer par le sens concerné. Ainsi, « déceler un bruit de faible intensité » devient m (« ouïe ») × 3; « déceler un goût ou une odeur » deviennent respectivement : m (« goût ») × 3 et m (« odorat ») × 3. Enfin, « déceler une présence » reste identique (c'est la perception globale qui intervient) ainsi que « voir un détail incongru ».

Notre prochaine rubrique MEGA fera le point sur vos questions... Ne téléphonez pas... écrivez plutôt!

AVIS AVIS AVIS

Les boutiques...

- Un lecteur nous fait part de l'ouverture d'une boutique à Béziers (64000) : Tilt, rue Jean-Baptiste-Perdraut.
- Pour les amateurs d'antiquités, jeux rares et/ou exotiques, une adresse à ne pas oublier : La Tortue Électrique : 7, rue Frédéric-Sauton, 75005 Paris. Tél. : 329-37-08 (l'après-midi seulement).

Recherche de partenaires...

- Patrick Blocher est désespéré; il recherche des joueurs pour monter un club sur Strasbourg (wargames, jeux de rôle, jeux d'alliance) : 35, rue de Mundolsheim, 67300 Schiltigheim. Tél. : (88) 81-04-44.
- Julien et ses amis recherchent des partenaires dans la région de Béziers pour D & D, wargames... Julien Colas, 3, impasse du Grenache, 34420 Cers.
- Philippe Courilleau est à la recherche de partenaires pour jeux de rôle : 2, rue Jules-Guesde, 92120 Montrouge.
- Thierry Popot aimerait échanger des programmes de jeux (adresse et réflexion) pour ZX 81 : 14, chemin de l'Écu, La Norville, 91290 Arpajon.
- S.O.S.! Jean-Pierre Dautrement est en manque de jeux de rôle et wargames. Y a-t-il des personnes intéressées dans la région de Brive-la-Gaillarde, pour fonder un club? 12, rue Léon-Dautrement, 19100 Brive-la-Gaillarde.
- Recherche clubs pour s'initier aux jeux de rôle, wargames, ou un club de micro-informatique. Thierry Boucaud, n° 1, La Marguerite, rue de la Verdière, 13090 Aix-en-Provence. Tél. (42) 20-29-49.
- Yann Kindt recherche partenaires pour D & D et Ave Tenebrae : 15, allée des Chênes, 60330 Lagny-le-Sec. Tél. : (4) 454-53-01.
- Frédéric Rossi recherche programmes de jeux de mathématiques pour TI 57 : 1, rue du Comte-Verb, 06300 Nice.
- Cherche aventuriers pour D & D, wargamers pour Panzer Gruppe Guderian, Kingmaker, adversaire pour Ace Of Aces, ... Jean-François Coutant, chemin des Pelures, 18330 Saint-Laurent.
- Cherche propriétaire de Oric 1 dans la région de Marseille pour échange d'idées. Gilles Compagny, La Viste Provence, bât. A4, 13015 Marseille. Tél. : (91) 69-07-09.
- Groupe de joueurs de go d'Angers cherche partenaires tous niveaux en vue de former un club. Jean Monceix, 3, rue du Chanoine-Pineau, 49330 Champigné. Tél. : 42-07-61.
- Cherche personnes pour jouer à un nouveau jeu financier par correspondance. Joindre une enveloppe timbrée pour recevoir les règles. Patrick Dumont, Villaz, 74370 Pringy.
- Après avoir utilisé toutes les ressources de la TI 55II, je recherche un programme de jeu ou de composition (STAT ou PROG). F. Gautier, 6, rue Ampère, 33600 Pessac.
- Pascal Majérus cherche des partenaires ou des clubs pour pratiquer wargames et autres jeux de simulation en Belgique. 53, route de Bouillon, B. 0713 Stockem (Arlon).
- Paul et Nelly Bonnet recherchent joueurs et joueuses, débutants ou confirmés, pour l'Ultime